

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MTs AL-IKHLAS WAY JEPARA
LAMPUNG TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh :

FAUHATU DRITTE IZZATUL AZMI

NPM : 1611010588

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2020 M**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MTs AL-IKHLAS WAY JEPARA
LAMPUNG TIMUR**

SKRIPSI

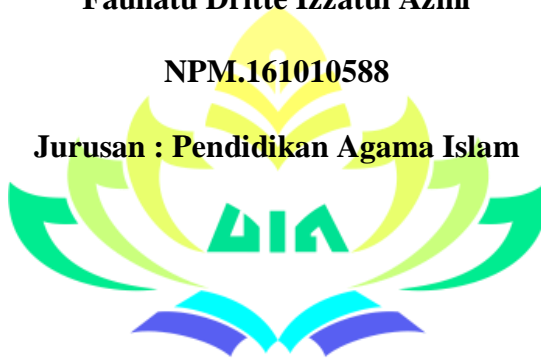
Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh :

Fauhatu Dritte Izzatul Azmi

NPM.161010588

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



Pembimbing I : Dr.Rijal Firdaos,M.Pd

Pembimbing II : Heru Juabdin Sada,M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1442 H / 2020 M

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam dan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode asosiatif. Sumber data yang diperoleh berupa data primer. Adapun teknik pengambilan data berupa quesioner. Populasi penelitian ini berjumlah 78 responden dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 responden menggunakan teknik penentuan sampel dengan cara purposive sampling. Adapun analisi data menggunakan analisis regresi sederhana, dengan game online sebagai variabel bebas atau independen dan minat belajar pendidikan agama islam sebagai variabel terikat atau dependen. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, hasil hipotesis game online menunjukan nilai t hitung sebesar 4,082 dengan signifikan 0,000. Maka $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($4,082 > 2,035$) dan taraf signifikan kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini menolak H_0 dan menerima H_a , artinya ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam. Melalui hasil perhitungan yang telah dilakukan hingga diperoleh nilai regresi linier $Y = 22,399 + 0.564 X$, sig.Lavel $0,000 < 0,05$ (nilai alpha), maka kesimpulannya terdapat pengaruh antara game online dengan minat belajar pendidikan agama islam. Berdasarkan output yang diperoleh R^2 (R square) sebesar 0,336 ($0.579 \times 0,579$) atau 66,4%. Oleh sebab itu dapat ditarik kesimpulan bahwa game online memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada peserta didik.

Kata kunci : Game Online, Minat Belajar Pendidikan Agama Islam.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp 0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MTs AL-
IKHLAS WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR**

Nama : Fauhatu Dritte Izzatul Azmi
NPM : 1611010588
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.**

Pembimbing I

Dr. Rijal Firdaus, M.Pd
NIP.198209072008011010

Pembimbing II

Heru Juabdin Sada, M.Pd.
NIP.198409072015031001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Drs. Sa'idy, M.Ag
NIP.196603191994031007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MTs AL-IKHLAS WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR**, Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, NPM. 1611010588, Jurusan Pendidikan Agama Islam telah dimunaqosyahkan dalam rangka penyusunan skripsi pada hari/tanggal: Selasa, 15 September 2020.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd (.....)

Sekretaris : Era Oktaviona, M.Pd (.....)

Pembahas Utama : Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M.A (.....)

Pembahas I : Dr. Rijal Firdaos, M.Pd (.....)

Pembahas II : Heru Juabdin Sada, M.Pd.I (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

﴿إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ۖ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا﴾

Artinya: “Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.”(QS Al-Isra : 27)



RIWAYAT HIDUP

Fauhatu Dritte Izzatul Azmi dilahirkan di desa Braja Sakti, Way Jepara Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 02 Oktober 1997, Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan bapak M.Kholil Ibrahim dan ibu Ennur Mahnin.

Penulis mengawali pendidikan di RA Al-Kamal Way Jepara pada tahun 2003 sampai tahun 2004. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SDN 2 Braja Sakti pada tahun 2004 sampai dengan tahun 2010, lalu kemudian melanjutkan pendidikan di MTs Al-Ikhlas Way Jepara pada tahun 2010 sampai dengan tahun 2013 dan kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di MA Al-Ikhlas Way Jepara pada tahun 2013 sampai dengan tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis diterima di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam hingga sekarang.

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untuk ku dalam mengerjakan skripsi ini. Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua tersayang, Ayahanda M.Kholil Ibrahim dan Ibunda tercinta Ennur Mahnin yang telah membesarkan, mendidik, membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta keikhlasan dalam do'a yang selalu dipanjatkan tiada henti mengiringi langkah kaki penulis agar dapat menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kakak-kakak tersayang Fahu Azzabidin Riadhoh,A.Md dan Ibnu Zwitte Al-Mahrizi,A.Md yang telah mendukung dan mendo'akan
3. Teman-teman tercinta Umi Lupita Rani, Agus Mahmud, Hikmatun, Ice Suryani, kak Astrid Apriliani dan kak Dwi Pangestutik, adik-adikku tersayang Linda, Ria, Harnes, Diana, Siska dan semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu terimakasih selalu memotivasi dan mengingatkan dikala malas sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang selalu saya banggakan yang menjadi tempat menimba ilmu pengetahuan dan memperbanyak teman dan sahabat untuk menjalin silaturahmi.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha pengasih lagi Maha penyayang, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya berupa ilmu pengetahuan dan kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur” ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Agung Muhammad Saw serta keluarga, para sahabat dan para pengikut beliau.

Skripsi ini ditulis merupakan bagian dan persyaratan untuk menyelesaikan studi pendidikan program strata satu (S1) di Fakultas Tabiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Atas terselesaikannya skripsi ini tak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang turut berperan dalam proses penyelesaiannya. Secara rinci penulis ungkap kan terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj.Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
2. Bapak Drs. Sa'idy, M.Ag. selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, UIN Raden Intan Lampung Timur serta jajarannya atas petunjuk dan arahan yang telah diberikan selama masa studi di UIN Raden Intan Lampung.

3. Bapak Dr. Rijal Firdaos, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Heru Juabdin Sada, M.Pd.I selaku pembimbing II, yang telah memperkenankan waktu dan ilmunya untuk mengarahkan dan memotivasi penulis.
4. Ucapakan terimakasih juga penulis ucapkan untuk para dosen yang telah membantu dalam memberikan pencerahan, memotivasi dan mentransfer ilmu pengetahuannya kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Pimpinan dan karyawan perpustakaan pusat dan perpustakaan fakultas tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
6. Bapak Drs.Abdullah Hasan selaku kepala sekolah MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur yang telah memberikan izin, informasi dan kerjasamanya dalam pelaksanaan penelitian.
7. Bapak Abdul Lathif,S.IP selaku ketua koordinasi bidang kurikulum, bapak Muhadi,S.Ag dan Bapak Ali Murtadlo,S.Ag selaku guru SKI,Aqidah Ahlak, Al-Qur'an Hadist, Fiqih di MTs Al-Ikhlas Way Jepara yang telah memberikan informasi, arahan dan kerjasamanya dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Astrid Apriliani, S.Pd dan Dwi Pangestutik, S.Pd terimakasih selalu memberikan semangat, arahan dan motivasi kepada saya.
9. Sahabat tersayang Hikmatun Nazilah dan Umi Lupita Rani, terimakasih atas kebersamaan dan persahabatan yang telah terbangun selama ini.

10. Teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2016 khususnya kelas L, terimakasih atas kebersamaan dan persahabatan yang telah terbangun selama ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis namun telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan waktu, dana dan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan guna kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap hasil penelitian tersebut akan menjadi sumbangan yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu-ilmu keislaman, serta mendapat ridho dari Allah SWT.

Wasaalamu'alaikum Wr.Wb

Bandar Lampung, September 2020
Penulis

Fauhatu Dritte Izzatul Azmi
NPM.1611010588

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	2
C. Latar Belakang Masalah	2
D. Identifikasi Masalah	8
E. Batasan Masalah	8
F. Rumusan Masalah	9
G. Tujuan Masalah	9
H. Manfaat Penelitian	9
I. Ruang Lingkup Penelitian	10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan Game Online	12
1. Pengertian Game Online	12
2. Indikator Game Online	14
3. Jenis-Jenis Game	16
4. Faktor Penyebab Anak Kecanduan terhadap Game Online	19
5. Dampak Negatif dan Positif Game Online	20
6. Kecanduan Game Online Ditinjau dari Prespektif Islam	23
B. Minat Belajar	25
1. Pengertian Minat.....	25
2. Fungsi Minat dalam Proses Belajar	29
3. Hal-hal yang Dapat Menimbulkan Minat Belajar	31
4. Proses Meningkatkan Minat Belajar	32
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	32
C. Pendidikan Agama Islam	36
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	36
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam	38
3. Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam	40
D. Penelitian yang Relevan	44

E. Kerangka Berfikir	45
F. Hipotesis	46
G. Hipotesis Penelitian	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	48
B. Jenis Penelitian	48
C. Variabel Penelitian	49
D. Definisi Operasional	49
E. Populasi dan Sampel	50
1. Populasi	50
2. Sampel	51
F. Metode Pengumpulan Data	52
1. Angket	52
2. Dokumentasi.....	53
G. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	53
H. Uji Coba Instrument Penelitian	56
1. Uji Validitas.....	56
2. Uji Reabilitas	57
I. Analisis Data	57
1. Analisis Regresi Linier Sederhana	58
2. Pengujian Hipotesis	58
a. Uji Koefisien Regresi Sederhana (Uji T)	59
b. Uji Koefisien Determinasi (R^2)	60

BAB VI LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Penelitian	61
1. Karakteristik Responden	61
2. Deskripsi Jawaban Responden	61
a. Deskripsi Variabel Game Online	65
b. Deskripsi Variabel Minat Belajar	66
3. Validitas dan Reliabilitas	67
a. Uji Coba Validitas Angket X dan Y	67
b. Uji Reliabilitas Angket	69
4. Analisis Prasyarat	70
a. Uji Normalitas.....	70
b. Uji Linieritas	72
5. Uji Hipotesis	73
a. Uji T	73
b. Uji Regresi Linier Sederhana	74
c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)	75
B. Pembahasan	76

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Definisi Operasional	50
2. Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	51
3. Tabel 3.3 Sampel Penelitian	52
4. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pengembangan Instrumen Game Online	54
5. Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pengembangan Instrumen Minat Belajar	55
6. Tebel 4.2 Kelas Responden	61
7. Tabel 4.3 Kriteria Hasil Skor Game Online dan Minat Belajar	62
8. Tabel 4.4 Persentase Game Online	63
9. Tabel 4.5 Histogram Persentase Game Online	63
10. Tabel 4.6 Persentase Minat Belajar Pendidikan Agama Islam	64
11. Tabel 4.7 Histogram Persentase Minat Belajar PAI	65
12. Tabel 4.8 Deskripsi Variabel Game Online	65
13. Tabel 4.9 Deskripsi Variabel Minat Belajar PAI	66
14. Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Validitas Game Online	67
15. Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Validitas Minat Belajar PAI.....	68
16. Tabel 4.12 Hasil Pengujian Reliabilitas Game Online dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam	70
17. Tabel 4.13 Hasil Uji Normalistas	71
18. Tabel 4.14 Uji Linieritas	72
19. Tabel 4.15 Hasil Uji T	73
20. Tabel 4.16 Hasil Estimasi Regresi	74
21. Tabel 4.17 Hasil Uji (R^2)	75

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir	46
2. Gambar 3.1 Variabel X Mempengaruhi Variabel Y	49
3. Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Gambaran Umum MTs Al-Ikhlas Way Jepara	1
A. Sejarah MTs Al Ikhlas Way Jepara Lampung Timur	1
B. Profil MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur	2
C. Struktur Organisasi MTs Al-Ikhlas Way Jeapara	3
D. Sarana dan Prasarana MTs Al-Ikhlas Way Jepara	4
E. Visi dan Misi MTs Al-Ikhlas Way Jepara.....	5
F. Tabel Peserta Didik MTs Al-Ikhlas Way Jepara	5
Lampiran 2. Uji Coba Kuesioner Game Online.....	6
Lampiran 3. Uji Coba Kuesioner Minat Belajar PAI	8
Lampiran 4. Jawaban Responden Kuesioner Terhadap Game Online	10
Lampiran 5. Jawaban Responden Kuesioner Minat Belajar Pendidikan Agama Islam	11
Lampiran 6. Deskripsi Variabel Game Online (X)	14
Lampiran 7. Deskripsi Variabel Minat Belajar Pendidikan Agama Islam	14
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Game Online	15
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Minat Belajar Pendidikan Agama Islam	16
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas	17
Lampiran 11. Hasil Uji Linieritas	18
Lampiran 12. Hasil Hipotesis.....	18
A. Hasil Uji T.....	18
B. Uji Regresi Linier Sederhana	18
C. Uji Determinasi (R^2)	18
Lampiran 13. Dokumentasi.....	19

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul skripsi adalah “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur” Untuk menghindari adanya pemahaman yang tidak sama dengan skripsi ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi sebagai berikut:

1. Pengaruh : Daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
2. Game Online : permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti game online dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring.¹
3. Minat Belajar : perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.
4. Pendidikan Agama Islam : Usaha pembelajaran terencana, baik secara individu maupun kelompok, untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang

¹ Pelayanpublik.id, “Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya - - Berita Info Publik, Internet Pelayan Publik,” *Pelayan Publik.Id*, 2020, <https://pelayanpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>.

maha esa, berakhlak mulia serta bersikap toleran dalam kehidupan beragama, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.²

5. MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur : adalah jenjang pendidikan menengah pertama pada pendidikan formal yang dibentuk oleh salah satu yayasan pendidikan islam yaitu yayasan Al-Ikhlas.³

B. Alasan Memilih Judul

Semakin berkembang dan banyaknya game online tentunya banyak dimainkan oleh para remaja khususnya siswa MTs sederajat yang akan berdampak terhadap minat belajar dikarenakan siswa tidak semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini ditandai dengan siswa terlambat masuk kelas, atau dengan sengaja menunda-nunda ke kelas meskipun bel tanda masuk berbunyi, siswa sering membolos untuk bermain game online dan siswa juga terlihat lesu dan tidak berkonsentrasi ketika mendengar dan menulis penjelasan guru. Dari penjelasan diatas maka peneliti ingin meneliti pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur.

C. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi informasi telah banyak mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat Indonesia dalam menjalankan aktivitas dan kegiatannya. Keberadaan dan peranan teknologi informasi dalam sistem pendidikan telah membawa era baru perkembangan dunia pendidikan, tetapi perkembangan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan dunia pendidikan di Indonesia pada

² Kementrian Agama, “*Pengembangan Kurikulum PAI Di Sekolah Unggulan*”(Jakarta: Balai Penelitian dan Pengembangan Agama Jakarta, 2013), h. 7.

³ Dokumentasi MTs Al-Ikhlas Way Jepara

umumnya. Hal ini disebabkan oleh tertinggalnya sumber daya manusia yang kurang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pendidikan tersebut.

Proses modernisasi yang kita rasakan saat ini, tanpa sadar telah memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan peradaban dunia. Kedua dampak tersebut masing-masing menjadi preferensi menarik bagi mereka yang memanfaatkannya secara pragmatis. menurut Pius A. Partanto dalam Rijal Firdaos memiliki cara baru, model baru, bentuk baru, atau mutakhir. Sementara modernitas merupakan bentuk sifat yang berarti keadaan modern.⁴ Arus perkembangan globalisasi telah melahirkan generasi gadget, istilah digunakan untuk menandai munculnya generasi millennial. Gadget sebenarnya lebih tepat diartikan dengan peralatan teknologi, sehingga kehidupan masyarakat selalu bersinggungan dengan unsur teknologi informasi. Jadi seolah-olah berbagai peralatan high-technology tersebut telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan mereka.⁵

Berdasarkan penjelasan diatas maka modernisasi telah memberikan dampak positif dan negatif dalam perkembangan peradapan dunia bagi manusia secara pragmatis dengan munculnya teknologi informasi yang berupa gadget yang digunakan dalam kehidupan masyarakat yang menjadi high technology.

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih yang senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Salah satunya perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio

⁴ Rijal Firdaos, "Orientasi Pedagogik dan Perubahan Sosial Budaya Terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan dan Teknologi", (*Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 6, Mei 2016),h.107.

⁵ Syaiful Anwar, "Pendidikan Islam dalam Membangun Karakter Bangsa di Era Milenial". (*Al-Tadzkiyyah : Pendidikan Agama Islam*, Volume 9, no. 2, 2018),h.234.

visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya adalah game online.⁶ Game online adalah sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam Game online tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tepemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang mengakibatkan menjadi pemain yang kalah atau menang. Jadi, dalam permainan game online tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan. Secara sosiologis, permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, di mana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena di antara mereka sudah saling mengenal secara akrab, misalnya karena mereka berasal dari satu sekolah atau berasal dari satu kelompok sepermainan diluar sekolah. Sedangkan secara tidak langsung, di mana para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan ketika sama-sama bermain game online dalam satu jaringan permainan saat itu.

Menurut Septriana dalam Suganda Vernando menjelaskan bahwa game online menjadi salah satu dari lima potensi bahaya yang tersembunyi dalam pemanfaatan internet karena tak jarang menampilkan adegan kekerasan. Beberapa bahaya lainnya dari internet adalah cyber bullying, cyber fraud, pornografi, dan

⁶ Nanda Khakim Wardana Putra, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017," *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01, no. 07 (2017) ,h.1.

cyber stalking. penetrasi internet di Indonesia hingga 2016 ini mencapai 34 persen dari total populasi 259,1 juta jiwa. Artinya, jumlah pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 88,1 juta jiwa. Dari angka tersebut, sebanyak 79 juta jiwa diantaranya adalah pengguna aktif beragam media sosial. Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online terutama anak sekolah (pelajar). Anak yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Game online ditandai oleh sejauh mana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut. Menurut Lemmens kriteria pemain game online diantaranya adalah salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict dan problems. Ketujuh kriteria ini merupakan pengukuran untuk mengetahui tidaknya seorang pemain game yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan kebiasaan pemain yang mengalami kebiasaan bermain game online.

Pada 2014 lalu, Kominfo bersama Unicef melakukan penelitian kepada 400 responden di 12 provinsi di Indonesia. Penelitian ini untuk mendapatkan gambaran aktifitas online anak-anak dan remaja, serta mendapatkan data untuk memandu kebijakan dalam melindungi dan memenuhi hak anak dalam mengakses informasi. Dari 400 responden itu, terdapat lima kategori umur, yaitu 10-11 tahun (16%), 12-13 tahun (25%), 14-15 tahun (27%), 16-17 tahun (23%),

dan 18-19 tahun (8%). Tingkat pendidikan responden beragam, yaitu SD 22%, SMP 39%, SMA 38%, dan tidak pernah mendapatkan pendidikan formal 1%.⁷

Menurut Hurlock anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat permainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat.

Berdasarkan uraian diatas maka game online akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas gamers, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mereka akan malas untuk belajar. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah disebutkan di dalam al-Qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana firman Allah SWT yang berbunyi :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ
أَمْوَالَكُمْ

Artinya: "Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu". (Q.S. Muhammad:36)⁸.

Ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain game online yang dinikmati

⁷ Vernando.Suganda, "Lindungi Anak-Anak Akses Internet, Kominfo Segera Beri Peringkat Game Online," www.kominfo.go.id, 2016, https://kominfo.go.id/content/detail/7738/lindungi-anak-anak-akses-internet-kominfo-segera-beri-peringkat-game-online/0/sorotan_media.

⁸ Al-Qur'an Dan Terjemahan (Bandung: CV Diponorogo, 2010).h.

sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara online ini. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Masa anak-anak adalah masa yang begitu unik sehingga sulit untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu untuk beraktivitas lainnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain game online. Internet memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi internet juga memiliki batasan dan bahaya. Termasuk pada penggunaan game online ini. Tidak ada perubahan yang lebih besar daripada revolusi teknologi yang dialami anak-anak kini dengan meningkatnya penggunaan internet.

Problematika terhadap minat belajar pada anak sekarang ini semakin canggih termasuk pemain game online yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat rasa keinginan anak untuk belajar pendidikan agama islam. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan mendorong minat belajar anak di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu game online berkurang motivasi belajar mereka. Banyaknya anak-anak yang sering bermain bermain, maka semakin banyak kegiatan anak-anak yang tidak dapat diakses oleh kebanyakan orang tua mereka. Karena mungkin saja mereka memainkan game online di luar rumahnya.

Dengan demikian, berangkat dari teori dan data lapangan yang ada maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Game Online

Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur”

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti melakukan identifikasi suatu permasalahan mengenai pengaruhnya Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al – Ikhlas Way Jepara Lampung Timur sebagai berikut :

1. Diduga terdapat pengguna game online terhadap siswa di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur
2. Diduga bermain game online dapat mempengaruhi minat belajar pendidikan agama islam pada siswa di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur
3. Diduga anak kesulitan dalam meningkatkan minat belajar pendidikan agama islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur
4. Diduga permainan game online memiliki dampak negatif, khususnya terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada siswa.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti melakukan batasan masalah disebabkan karena keterbatasan kemampuan peneliti sebagai pemula.

Batasan masalah yang diambil peneliti adalah:

1. Pengaruh game online terhadap perkembangan siswa di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur
2. Kurangnya minat belajar pendidikan agama islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur

3. Tingkat game online pada seluruh siswa-siswi di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah ada, maka rumusan masalah apakah terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada siswa di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur?

G. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui adakah pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur?
- b. Untuk mengetahui pengaruh lingkungan sosial game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada siswa di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur

H. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah sumbangan pemikiran ilmiah dan menambah ilmu pengetahuan baru bagi penulis.

- b. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan baru bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya serta pengembangan ilmu pendidikan agama islam pada khususnya.

2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam menemukan suatu fenomena atau permasalahan yang terjadi dimasyarakat serta untuk menguji kemampuan peneliti dalam menganalisis pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam.
- b. Bagi Anak,
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong anak menjadi kecanduan game online dan dampak-dampak yang muncul pada pecandu game online, sehingga faktor-faktor dan dampak-dampak tersebut dapat dijadikan gambaran agar semua masyarakat banyak dapat mengetahui dampak dari seorang yang bermain game online, agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain.

I. Ruang Lingkup Penelitian

Agar lebih terarah dan terencana dalam penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup ini menjelaskan mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan Agama Islam pada siswa di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur

2. Ruang Lingkup Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan Agama Islam pada siswa di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur

3. Ruang Lingkup Ilmu Penelitin

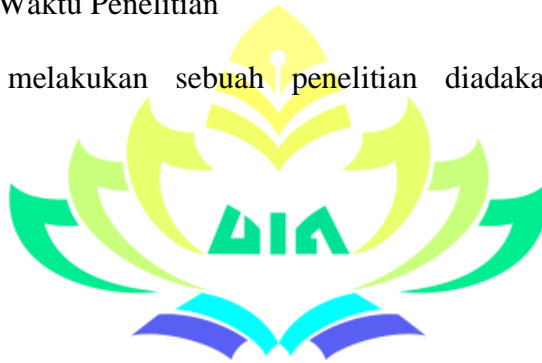
Penelitian ini termasuk dalam penelitian ilmu Pendidikan Agama Islam

4. Ruang Lingkup Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Waktu dalam melakukan sebuah penelitian diadakan pada periode 2019/2020.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Game Online

1. Pengertian Game Online

Game online adalah permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan internet yang sering digunakan pada saat ini adalah modem dan koneksi kabel. Banyak sekali permainan game online yang ditawarkan untuk permainan ini. Game online sengaja diciptakan untuk membuat para penggemarnya lebih tertarik dan antusias karena, di dalam game online disajikan permainan yang berbentuk visual dan grafis sehingga membuat para pemainnya menjadi betah untuk bermain game online

Berdasarkan pendapat Eddy Liem mengenai game online adalah sebuah hiburan yang berupa permainan yang dimainkan melalui Komputer yang dimainkan dengan sambungan internet dan juga dapat dimainkan dengan stik Playstation dan sejenisnya. Berdasarkan pendapat dari Andrew Rollings dan Ernest Adams , Game online adalah suatu permainan yang memanfaatkan suatu jaringan komputer (LAN atau Internet) sebagai medianya untuk mempermudah akses dalam bermain game online. Game online dapat dimainkan dengan lebih dari dua orang dikarenakan terdapat suatu akses untuk menyambung ke internet. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa game online

dapat didefinisikan sebagai permainan tiga dimensi yang dimainkan secara online menggunakan internet dengan bantuan suatu jaringan komputer.

Berdasarkan pendapat Kim dkk dalam buku prisillia menyatakan bahwa game online adalah suatu permainan yang dimainkan secara bersamaan yang dimainkan pada waktu yang bersamaan melalui dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet) yang terhubung secara sistematis. Game online yang ada di telah ada dapat di akses ke berbagai negara. Game online pada saat ini dapat dikatakan suatu industri bagi pengembang game untuk menampilkan karya terbaiknya untuk menambah onset bagi industri game tersebut dan menarik minat para pecinta game.¹

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa game adalah suatu permainan yang melibatkan lebih dari dua orang dalam bermain yang dihubungkan melalui jaringan internet dan banyak menimbulkan kesenangan bagi para pemainnya, karena dalam permainan agame online para pemain disuguhkan berbagai game yang menarik bagi penggemarnya.

¹ Priscilla M Waas, 'Hubungan Antara Kecanduan Bermaian Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiaswa Universitas Kristen Tatya Wacana', 2015, h.1.

2. Indikator Game Online

Aspek seseorang akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kebiasaan yang lain, akan tetapi kebiasaan game online di masukkan kedalam golongan kebiasaan psikologis dan bukan kebiasaan secara fisik. Lemmens dkk dalam Natalia berpendapat bahwa terdapat tujuh aspek anak kebiasaan bermain dalam bermain permainan online yaitu :

a. Salience

Dalam suatu permainan online aktivitas yang begitu penting adalah menentrapkan hati dan pikiran, sehingga suatu individu merasa mendapat ketenangan jiwa

b. Tolerance

Suatu proses dimana aktivitas yang dilakukan suatu individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu tidak habis hanya digunakan untuk bermain game online

c. Mood modification

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain game online, misalnya penenangan diri (tranquillizing) atau relaksasi terkait pelarian diri (escapism).

d. Withdrawal

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain game online. Aspek menyebabkan anak murung (moodiness) dan mudah marah (irritability).

e. Relapse

Aktivitas yang dilakukan dalam bermain game online secara berlebihan cenderung mendorong untuk suatu individu untuk segera cepat kembali mengulangi perilaku dalam bermain game online setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

f. Conflict

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain game online secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

g. Problems

Permasalahan yang terjadi karena seringnya para individu melupakan berbagai hal yang seharusnya sudah prioritasnya seperti: sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Permasalahan yang

sering terjadi para pemain game online yaitu kurang pengendalian diri dalam bermain game online.²

Suatu permasalahan yang berkaitan dengan kesehatan kita dan proses interaksi dengan lingkungan. Anak yang merupakan penggemar dari game online cenderung melupakan Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pemain game online tidak begitu memperhatikan masalah kesehatan mereka yang akan terjadi pada diri mereka sendiri seperti: waktu tidur yang kurang dan pola makan yang tidak teratur.

3. Jenis-jenis Game Online

Berikut ini akan ditampilkan beberapa genre dalam online jika ditinjau dari cara memainkannya. Contoh genre yang terdapat pada game online adalah

a. RTS (Real Team Strategy)

Real team strategy adalah suatu genre dalam game online yang memiliki ciri khas dalam membangun suatu negara dengan mengumpulkan sumber daya yang ada di daerah tersebut untuk membangun wilayah kita menjadi peradaban yang modern.

b. FPS (First Person Shooter)

Jenis permainan tembak menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam

² Frensisca Refenny Natalia, "Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja," *Jurnal* 03, no. 2 (2017): 33–43.

tingkat akurasi menembak, reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Permainan ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemian dibagi beberapa tim bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lainnya adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh.

c. RPG (Role Playing Game)

Adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalandan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

d. Life Simulation Games

Jenis permainan yang memiliki genre simulasi kehidupan yang diperankan oleh suatu tokoh dalam peranannya sehingga para gamers dapat memainkannya sesuai petunjuk yang ada untuk mengalahkan manusia yang dibuat oleh pengembang dengan kecerdasan buatan

e. Constructions And Management Simulation Games

Salah satu jenis permainan yang dikhususkan dalam membangun sebuah kota dengan memanfaatkan sumber daya yang ada untuk membuat sebuah kota tersebut menjadi kota yang maju yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang ada

f. Vehicle simulations

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang maupun kendaraan kontruksi.

g. Game Aksi

Permainan ini disimulasikan yang berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan dan ferlek dari pemainnya. Dalam permainan ini seorang gamers memerankan sebagai karakter untuk melawan karakter untuk menjalankan suatu misi yang banyak mempunyai rintangan, mengumpulkan suatu objek dan mengalahkan suatu musuh.

h. Game Petualangan

Permainan yang menggunakan tokoh karakter fiksi yang bertugas mengeksplorasi untuk memecahkan suatu kasus untuk memburu suatu harta karun maupun menyelamatkan suatu karakter yang dibuat secara buatan.

4. Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan terhadap Game Online.

Menurut Yee dalam Lusi Ardianasari terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain game online:

- a. Relationship, adanya suatu kemauan suatu individu untuk berinteraksi dan melakukan hubungan keakraban karena dianggap memiliki frekuensi sama sehingga memudahkan untuk berinteraksi.
- b. Manipulation, adanya suatu keinginan dari seseorang untuk berbuat curang kepada pemain lain agar dapat memberikan kepuasan bagi diri sendiri
- c. Immersion, Pemikiran dari suatu individu supaya menjadi seperti tokoh yang ada di dalam game tersebut.
- d. Escapism, dimiliki oleh pemain yang ingin menghindar dari suatu permasalahan di dunia nyata agar bisa melupakan permasalahan yang sedang terjadi.
- e. Achievement, mempunyai memiliki keinginan yang kuat dalam melakukan permainan karena senang dengan hal – hal yang cenderung mengenai bahasan virtual.³

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendorong suatu individu untuk bermain game online adalah untuk memperoleh kawan, ada keinginan suatu individu untuk berbuat curang,

³ Lusi Ardianasari, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyusuaian Sosial Pada Remaja Di Malang,” 2013, 36–37.

suatu individu ingin menjadi karakter yang diidolakan, untuk menghindari diri dari suatu permasalahan yang ada dan keinginan yang kuat dalam dunia virtual.

5. Kelebihan dan kekurangan Game Online

Kelebihan Game Online, ada beberapa kelebihan dari game online, antara lain sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- b. Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- c. Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca siswa. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya.

- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- e. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan gametersebut.
- f. Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk meyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif). Melatih kemampuan bekerjasama, pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

Kelemahan Game Online, setelah mengetahui kelebihan dari game online tersebut. Game online pun memiliki kelemahan yaitu:

- a. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada

suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

- b. Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
- c. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.
- d. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahat pun berkurang.
- e. Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.

6. Bermain Game Online Ditinjau dari Prespektif Islam

Allah telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini pemain game online termasuk didalamnya. Islam mengajarkan untuk menjauhi perkara-perkara yang dapat menyebabkan kecanduan.

Sebagaimana Allah SWT berfirman agar manusia senantiasa memanfaatkan waktu di setiap harinya, Allah berfirman yang berbunyi:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ ﴿١٤﴾

Artinya: *"Dan Barangsiapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan". (Q.S An-Nisa:14)*⁴

Di dalam hadis yang diriwayatkan oleh Muslim:

كُلُّ مُسْكِرٍ حَرَامٌ إِنَّ عَلَى اللَّهِ عَزَّ وَجَلَّ عَهْدًا لِمَنْ يَشْرَبُ الْمُسْكِرَ أَنْ يَسْقِيَهُ مِنْ طِينَةِ الْخَبَالِ. قَالُوا يَا رَسُولَ اللَّهِ وَمَا طِينَةُ الْخَبَالِ قَالَ: عَرَقُ أَهْلِ النَّارِ أَوْ عَصَاةُ أَهْلِ النَّارِ

Artinya : *Setiap yang memabukkan adalah haram, sesungguhnya Allah menjanjikan kepada siapa saja yang minum minuman memabukkan, maka akan memberinya minuman kepadanya Thinatul Khabal." Mereka bertanya, "Wahai Rasulullah apa itu Thinatul Khabal?" Beliau menjawab: "Keringat penghuni*

⁴ Al-Qur'an dan Terjemahan (Bandung: CV Diponorogo, 2010).h, 79.

neraka. atau perasan -keringat-penghuni neraka."(H.R. Muslim)⁵

Ketahuilah bahwa peminum khamr, sekali ia merasakannya, ia akan kecanduan untuk terus mengkonsumsinya. Setelah ia kecanduan, maka akan sangat sulit baginya untuk berhenti dalam waktu yang singkat. Seperti halnya pemain game online dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah SWT. Bila seseorang kecanduan game online maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan game online. Seperti yang telah dijelaskan dalam firman Allah SWT :

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ
الْفَاسِقُونَ ﴿١٩﴾

Artinya : *Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. mereka Itulah orang-orang yang fasik.(Q.S Al-Hasyr ayat 19)⁶*

Banyak anak yang sering bermian game online menomor satukan game dari pada beribadah, sehingga para pemain yang berlebihan game

⁵ Syekh Ali Ahmad Al-Jarawi, "Indahnya Syariat Islam" (Jakarta: Gema Insani, 2006), 564.

⁶ Al-Qur'an Dan Terjemahan,h.548

online jauh dari sisi Allah. Sebagaimana Allah SWT berfirman yang berbunyi:

فَاعْبُدُوا مَا شِئْتُمْ مِنْ دُونِهِ ۚ قُلْ إِنَّ الْخَاسِرِينَ الَّذِينَ خَسِرُوا أَنْفُسَهُمْ وَأَهْلِيَهُمْ يَوْمَ الْقِيَمَةِ أَلَا ذَلِكَ هُوَ الْخُسْرَانُ الْمُبِينُ ﴿١٥﴾

Artinya: Maka sembahlah olehmu (hai orang-orang musyrik) apa yang kamu kehendaki selain Dia. Katakanlah: "Sesungguhnya orang-orang yang rugi ialah orang-orang yang merugikan diri mereka sendiri dan keluarganya pada hari kiamat". ingatlah yang demikian itu adalah kerugian yang nyata. (QS Az-Zumar :15)⁷

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat

Minat adalah suatu ketertarikan mengenai suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya paksaan dari orang lain. Minat pada dasarnya adalah penerimaan mengenai suatu hal yang ingin dipelajari karena adanya ketertarikan. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar seseorang untuk mempelajarinya.⁸

Minat jika diartikan ke dalam bahasa Inggris adalah interest, sedangkan diartikan ke bahasa Arab artinya ihtimaam⁹ Minat adalah suatu ketertarikan dalam hati seseorang untuk mempelajari dan dapat memilikinya dengan rasa tanggung jawab.

Berikut ini terdapat beberapa keterangan dari para ahli mengenai minat :

⁷ Al-Qur'an dan Terjemahan, h.460.

⁸ slameto, "Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi" (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 180.

⁹ M Kasir Ibrahim, 'Kamus Arab' (Surabaya: Apollo Lestari), h. 581.

- a. H.C. Witherington dalam bukunya tentang psikologi pendidikan mengatakan bahwa minat merupakan kesadaran bagi setiap individu mempelajari mengenai bidang tertentu.
- b. Sadirman A. M dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar mengartikan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.¹⁰
- c. Menurut Crow and Crow minat merupakan suatu ketertarikan terhadap suatu hal karena ingin mengenalnya lebih jauh dan lebih mendekatkan suatu individu.
- d. Selanjutnya Bimo Walgito berpendapat bahwa minat merupakan suatu hal yang ada diri suatu individu karena adanya ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Menurut Slameto minat adalah sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Dari beberapa keterangan mengenai suatu minat belajar dalam diri seseorang siswa yaitu:

¹⁰ Ngalim Purwanto, "Psikologi Pendidikan," 28th ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 53.

a) Perasaan Senang

Jika seseorang menyukai pelajaran yang mereka sukai maka tidak ada intervensi dari pihak lain untuk mempelajari ilmu tersebut. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan dan hadir saat pelajaran.

b) Ketertarikan

Adanya suatu ketertarikan pada pelajaran tertentu dapat membuat minat seorang anak dalam mengikuti pembelajaran juga akan meningkat karena adanya keinginan untuk berprestasi di bidang tersebut. Contohnya yaitu antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru

c) Perhatian

Menurut pendapat dari Sumadi Suryabrata dalam Nihayatul Sa'adah perhatian adalah kesadaran mengenai sesuatu hal mengenai segala aktivitas yang akan dilakukan.¹¹ Jadi, perhatian juga dapat diartikan sesuatu kesadaran yang muncul untuk dapat memperhatikan atau memusatkan suatu pikiran kepada guru pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung, yaitu aktifitas yang meliputi : siswa yang mendengarkan guru sedang menjelaskan, mempertahankan kontak mata terhadap guru, mencatat pelajaran yang diberikan guru, menghafal atau mengingat bahan pelajaran

¹¹ Nihayatul Sa'adah, "Pengaruh Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Aqidah Ahlak Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa MTs Sultan Agung Jabalsari Sumbergempol Tulungagung," no. 1 (2019): 13–43.

d) Keterlibatan

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya yaitu aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

- f. Menurut Syah dalam Nurman Tabunan minat tinggi atau besar apabila seorang siswa akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari siswa lainnya sehingga siswa tersebut untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.¹²

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar yang tinggi disebabkan karena adanya minat yang tinggi dari anak untuk mempelajari pelajaran yang mereka gemari dengan penuh tanggung jawab. Siswa yang memiliki minat yang tinggi akan cenderung tekut,ulet,semangat dalam belajar,pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. ,mereka memandang setiap hambatan belajar sebagai tantangan yang harus mampu diatasi.

Sedangkan seorang yang memiliki minat rendah tidak ada ketertarikan terhadap suatu objek. Siswa yang memiliki tingkat minat belajar, umumnya akan malas belajar, cenderung menghindar dari tugas. Akan merasa senang jika guru tidak hadir dan tidak ada untuk belajar mandiri menambah pengetahuan baik melalui bertanya pada teman maupun membaca literatur. Jika ada tugas pekerjaan rumah atau tugas

¹² Nurman Tabunan, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa” 5 (2015): 211–12.

lainnya dikerjakan hanya sekedar untuk memenuhi dan menggugurkan kewajiban saja, tidak memperdulikan bahwa tugas tersebut bermakna atau tidak, ia akan berusaha bahkan akan mengabaikannya. Sebagaimana firman Allah SWT. dalam surat An-Najm ayat 39:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ﴿٣٩﴾

Artinya: *“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.”* (Q.S.An-Najm: 39)¹³.

2. Fungsi Minat dalam proses Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Dalam proses pembelajaran, unsure kegiatan belajar memegang peranan yang vital. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar peserta didik agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi peserta didik. Kaitannya dengan minat belajar anak, seorang pendidik harus bisa memberikan suatu inivatif yang baru untuk menarik minat anak, agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.¹⁴

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari.

¹³ Al-Qur'an Dan Terjemahan, h. 527.

¹⁴ Ngalim Purwanto, "Psikologi Pendidikan."

Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sardiman mengatakan bahwa fungsi minat adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Fungsi minat dalam kaitannya dalam pelaksanaan studi adalah:

- a. Minat melahirkan perhatian serta merata. Perhatian yang serta merta terjadi secara spontan, bersifat wajar mudah bertahan dan tumbuh tanpa pemakaian daya kemauan dalam diri seseorang.
- b. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi dalam pikiran seorang siswa yaitu pemusatan pikiran terhadap suatu pelajaran. Jadi tanpa adanya minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.
- c. Minat mencegah gangguan dari luar. Seorang anak akan mudah terganggu perhatiannya dan sering mengalihkan perhatiannya ke suatu hal yang lain kalau minat belajarnya rendah.
- d. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Pengingatan seorang siswa itu hanya akan terlaksana kalau siswa berminat terhadap pelajarannya.

- e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.
- f. Kejemuhan melakukan sesuatu hal biasanya lebih banyak berasal dari dalam diri sendiri dibandingkan dari luar dirinya. Oleh karena itu, salah satu cara agar kebosanan itu bisa dihapus yaitu dengan jalan menumbuhkan minat studi dan kemudian meningkatkan minatter sebut.

3. Hal-hal yang Dapat Menimbulkan Minat Belajar

Terdapat beberapa hal yang dapat mendorong anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang diutarakan oleh N. Frandsen yang diambil dari Sumardi Suryabrata mengenai bukunya “Psikologi Pendidikan” adalah sebagai berikut:

- a. Timbulnya keinginan yang kuat dalam menyelidiki dunia.
- b. Adanya kreatifitas yang timbul pada setiap individu dan mempunyai pandangan untuk maju ke depan.
- c. Timbulnya suatu dorongan perhatian dari orang tua, guru maupun teman-temannya.
- d. Timbulnya suatu keinginan untuk maju dalam bidang yang mereka sukai agar memperbaiki kesalahan di masa lampau
- e. Adanya kemauan untuk memperoleh rasa aman bila menguasai pelajaran.¹⁵

Sedangkan Maslow mengemukakan motif-motif untuk belajar itu ialah:

¹⁵ Sumadi Suryabrata, ‘Psikologi Pendidikan’, 20th edn (jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 253.

- a. Adanya sesuatu untuk kebutuhan fisik
- b. Adanya suatu kebutuhan rasa aman, bebas dari kekhawatiran.
- c. Adanya kemauan untuk diterima di lingkungan masyarakat
- d. Adanya suatu perlakuan yang baik dari masyarakat sekitar.
- e. Sesuai dengan sifat untuk menjadi penengah dalam kehidupan bermasyarakat.¹⁶

Berdasarkan penafsiran di atas dapat disimpulkan bahwa minat tumbuh karena adanya dorongan dari dalam dirinya sendiri untuk mempelajari berbagai hal yang sangat berguna bagi dirinya sendiri..

4. Proses Meningkatkan Minat Belajar

Sebagaimana diuraikan di atas, bahwa minat timbul karena adanya rangsangan-rangsangan dari suatu objek yang berhubungan dengan kebutuhan diri seseorang. Oleh karena itu, guru harus mampu memberikan stimulus kepada siswanya, sehingga secara bertahap minat belajar anak dapat meningkat.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam belajar diperlukan berbagai faktor, sehingga kadang-kadang bila faktor itu tidak ada, dapat menyebabkan minat untuk belajar bagi siswa akan berkurang, bahkan menjadi hilang sama sekali.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi minat dalam belajar adalah sebagai berikut:

¹⁶ Ibid, hal. 254

a. Faktor-faktor intern meliputi

1) Faktor Biologis

Yang termasuk dalam faktor biologis adalah Faktor kesehatan, Faktor ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, karena apabila seorang siswa terganggu kesehatannya maka siswa tersebut tidak akan mempunyai semangat dalam belajar, jika keadaan seperti itu dapat disimpulkan bahwa minat siswa untuk belajar juga akan berkurang.¹⁷

2) Faktor Psikologi

Ada banyak faktor psikologi, namun disini peneliti hanya mengambil beberapa saja diantaranya:

a) Bakat

Bakat memerankan peran penting atas kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak, karena akan menentukan keberhasilan di masa yang akan datang, sehingga anak akan mempelajari lebih giat terhadap mata pelajaran yang disukainya .

b) Intelegensi

Intelegensi sangat penting bagi anak karena intelegensi mengajarkan anak untuk mempelajari hal-hal yang baru yang belum pernah dikenal sebelumnya, sehingga anak merasa terbiasa dalam menghadapi situasi

¹⁷ Muhibbin Syah, "Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru," 22nd ed. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 135.

b. Faktor-faktor eksternal meliputi

1) Faktor Keluarga

Peran Keluarga dalam keberhasilan anak dalam melakukan pembelajaran itu sangat penting. Keberhasilan anak dalam meraih cita-cita yang diinginkan sebagian besar terdapat pengaruh orang tua di dalamnya.¹⁸

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah memang besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, adapun komponen yang termasuk dalam faktor sekolah adalah sebagai berikut.

a) Metode mengajar, Metode mengajar memang mempengaruhi minat belajar siswa, misalnya metode yang digunakan guru kurang baik atau monoton, maka akibatnya siswa tidak semangat dalam belajar, dan minat untuk belajarpun akan menjadi rendah.

b) Kurikulum, peran kurikulum yang diterapkan oleh sekolah juga mendorong untuk siswa dapat belajar dengan giat dan mempunyai keinginan untuk meraih prestasi.

3) Faktor masyarakat

Kehidupan masyarakat juga mempengaruhi dalam motivasi belajar, maka dari itu ada faktor dari masyarakat yakni :

¹⁸ Rodiyatin Puput Trimurwani, “pengaruh minat belajar, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah terhadap kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas xi iis di man nglawak kertosono,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99, <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

a) Kegiatan dalam masyarakat

Peran anak dalam belajar sangat dipengaruhi oleh perannya di dalam masyarakat jika lingkungan di masyarakat itu mendukung perkembangannya maka motivasi untuk belajar akan meningkat dengan sendirinya .

b) Teman bergaul

Teman bergaul merupakan faktor yang penting dalam mendukung kemauan anak dalam kegiatan pembelajaran karena jika lingkungan anak itu baik dan mendukung kegiatan pembelajaran dan jika lingkungan anak tidak mendukung dalam kegiatan pembelajaran

Sedangkan menurut Muhibbin Syah faktor yang mempengaruhi minat ada dua, yaitu:

a) Faktor intrinsik

Yaitu sesuatu hal atau keadaan dimana kemauan untuk belajar datang dari anak sendiri, perasaan menyenangkan suatu materi pembelajaran karena anak tersebut merasa membutuhkan materi tersebut.

b) Faktor ekstrinsik

Yaitu hal dan keadaan yang datang dari luar individu anak yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, meliputi

pujian, hadiah, peraturan/tata tertib sekolah, suri tauladan orang tua dan cara mengajar ustad.¹⁹

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah sebutan yang diberikan pada salah satu subyek pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa muslim. Pendidikan Agama Islam juga merupakan upaya mendidikkan agama Islam atau ajaran dan nilai- nilainya agar menjadi way of life (pandangan hidup) dan sikap hidup seseorang. Menurut Menurut Zuhairini, yang dikutip oleh Muhaimin menjelaskan bahwa dalam Islam pada mulanya pendidikan disebut dengan kata “Ta”lim”dan “Ta”dib”mengacu pada pengertian yang lebih tinggi, dan mencakup unsur-unsur pengetahuan (ilmu), pengajaran (Ta”lim)dan bimbingan yang baik (Tarbiyah). Menurut Abdul Majid dalam Ahmad Sahal, Pendidikan Agama Islam adalah suatu upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, ajaran agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.²⁰

¹⁹ Op,Cit.,h.137

²⁰ Ahmad Sahal, “Relevansi Tujuan Pendidikan Agama Islam Dengan Tujuan Pendidikan Nasional,” 2018, 17.

Menurut Zakiah Darajat dalam bukunya Ilmu Pendidikan Islam, Pendidikan Agama Islam dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pendidikan Agama Islam ialah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (way of life).
- b. Pendidikan Agama Islam ialah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan ajaran islam.
- c. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.

Menurut Zuhairini dalam Elimahi, Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat.²¹

²¹ Elihami Elihami and Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 79–96, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>.

Jadi pengertian pendidikan secara harfiah berarti membimbing, memperbaiki, menguasai, memimpin, menjaga, dan memelihara. Esensi dari pendidikan adalah adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari generasi tua kepada generasi muda agar generasi muda mampu hidup. Oleh karena itu, ketika kita menyebut pendidikan agama Islam, maka akan mencakup dua hal yaitu, Mendidik peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam, mendidik peserta didik untuk mempelajari materi ajaran agama Islam.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam haruslah sesuai dengan nilai-nilai ajaran pendidikan agama Islam, yaitu untuk menjadikan manusia memenuhi tugas kekhalifahannya sebagaimana tujuan diciptakannya manusia. Sebagaimana yang dikemukakan Munzir Hitami dalam Frimayanti menyatakan bahwa tujuan pendidikan agama Islam haruslah mencakup tiga hal yaitu, pertama tujuan bersifat teleologik, yakni kembali kepada Tuhan, kedua tujuan bersifat aspiratif, yaitu kebahagiaan dunia sampai akhirat, dan ketiga tujuan bersifat direktif yaitu menjadi makhluk pengabdikan kepada Tuhan.²² Menurut Muhaimin dalam Mahmudi berpendapat bahwa pendidikan agama Islam bermakna upaya mendidikan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang. Dari aktivitas

²² Ade Imelda Frimayanti, "Ade Imelda Frimayanti," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. Ii (2017): 227–47.

mendidikan agama Islam itu bertujuan untuk membantu seseorang atau sekelompok anak didik dalam menanamkan dan menumbuhkan kembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya.²³

Sementara menurut Zakiah Darajat pendidikan agama islam mempunyai tujuan-tujuan yang berintikan tiga aspek, yaitu aspek iman, ilmu dan amal, yang pada dasarnya berisi:

- a. Menumbuhkan suburkan dan mengembangkan serta membentuk sikap positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam pelbagai kehidupan anak yang nantinya diharapkan menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah Swt taat kepada perintah Allah Swt dan Rasul-Nya.
- b. Ketaatan kepada Allah Swt dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki anak.
- c. Menumbuhkan dan membina ketrampilan beragama dalam semua lapangan hidup dan kehidupan serta dapat memahami dan menghayati ajaran agama Islam secara mendalam dan bersifat menyeluruh, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman hidup.²⁴

²³ Mahmudi Mahmudi, "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi," *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019): 89, <https://doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>.

²⁴ Zakiah Darajat, *Op.Cit*, 83

3. Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam

Setiap usaha kegiatan dan tindakan yang dicapai tujuan harus mempunyai dasar tempat berpijak yang baik dan kuat. Oleh karena itu pendidikan islam sebagai suatu usaha untuk membentuk manusia harus mempunyai dasar kemana semua kegiatan dan semua perumusan tujuan pendidikan islam dihubungkan.

Landasan atau dasar yang menjadi rujukan Pendidikan Agama Islam harus merupakan sumber nilai kebenaran dan kekuatan yang dapat mengantarkan pada keinginan, nilai yang terkandung harus mencerminkan nilai yang universal yang dapat diasumsikan untuk keseluruhan aspek kehidupan manusia, serta merupakan standar nilai yang dapat mengevaluasi kegiatan yang selama ini telah berlangsung. Dasar Pendidikan Islam dapat dibagi menjadi Tiga yaitu:

a. Al-Qur'an

Pada dasarnya Al-qur'an sebagai petunjuk yang lengkap, meliputi seluruh aspek kehidupan manusia dan bersifat universal. Pada umumnya merupakan kitab pendidikan kemasyarakatan, moral, material, sosial, spiritual serta alam semesta. Seorang muslim dibekali kitab Al-qur'an sebagai kitab suci yang mana ada misi tersirat di dalamnya agar mereka menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran, sesuai dengan firman Allah dalam Qur'an Surat Al-baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (QS.Al-Baqarah:31)

Al-Qur' menduduki tempat paling depan dalam pengambilan sumber-sumber pendidikan lainnya. Segala kegiatan dan proses pendidikan Islam haruslah senantiasa berorientasi kepadaprinsip dan nilai-nilai al-Qu'an. Di dalam al-Qur'an terdapat beberapa hal yang sangat positif guna pengembangan pendidikan. Hal-hal itu, antara lain; "penghormatan kepada akal manusia, bimbingan ilmiah, tidak menentang fitrah manusia, serta memelihara kebutuhan sosial.

b. Al-Sunnah (Al-Hadist)

Kata al-Hadîts secara etimologi berarti "komunikasi, cerita, percakapan, baik dalam konteks agama atau duniawi, atau dalam konteks sejarah atau peristiwa dan kejadian aktual. Kedudukan al-Hadîts dalam kehidupan dan pemikiran Islam sangat penting, karena disamping memperkuat dan memperjelas berbagai persoalan dalam al-Qur'an, juga memberikan dasar pemikiran yang lebih konkret mengenai penerapan berbagai aktivitas yang mesti dikembangkan dalam kerangka hidup dan kchidupan umat Islam. Banyak al-Hadîts

Nabi yang memiliki relevansi ke arah dasar pemikiran dan implikasi langsung bagi pengembangan dan penerapan dunia pendidikan. Contoh yang telah ditunjukkan Nabi (al-Hadîts), merupakan sumber dan acuan yang dapat digunakan umat Islam dalam seluruh aktivitas kehidupannya. Meskipun secara umum bagian terbesar dari syari'ah Islam telah terkandung dalam al-Qur'an, namun muatan tersebut belum mengatur berbagai dimensi aktivitas kehidupan ummat secara terperinci. Penjelasan syari'ah yang dikandung al-Qur'an sebagian masih bersifat global. Untuk itu diperlukan keberadaan al-Hadîts Nabi sebagai penjelas dan penguat bagi hukum-hukum Qur'aniyah yang ada sekaligus sebagai petunjuk (pedoman) bagi kemashlahatan hidup manusia dalam semua aspeknya.

Dari sini dapat dilihat bagaimana posisi dan fungsi al-Hadîts Nabi sebagai sumber pendidikan Islam yang utama setelah al-Qur'an. Eksistensinya merupakan sumber inspirasi ilmu pengetahuan yang berisikan keputusan dan penjelasan nabi dari pesan-pesan Ilahiah yang tidak terdapat dalam al-Qur'an, maupun yang terdapat dalam al-Qur'an, tapi masih memerlukan penjelasan lebih lanjut secara terperinci.

c. Ijtihad

Yang dimaksud dengan pemikiran Islam yakni penggunaan akal-budi manusia dalam rangka memberikan makna dan aktualisasi

terhadap berbagai ajaran Islam. Sehingga dapat disesuaikan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman yang muncul dalam kehidupan umat manusia dalam berbagai bentuk persoalan untuk dicarikan solusinya yang sesuai dengan ajaran Islam. Upaya ini sangat penting dalam rangka menerjemahkan ajaran Islam sekaligus memberikan respons bagi pengembangan ajaran Islam yang sesuai dengan zaman, dari masa ke masa sejak dulu hingga sekarang ini.

Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan zaman yang semakin mengglobal dan mendesak, menjadikan eksistensi ijtihâd, terutama dibidang pendidikan, mutlak diperlukan. Sasaran ijtihad pendidikan tidak saja hanya sebatas bidang materi atau isi, kurikulum, metode, evaluasi, atau bahkan sarana dan prasarana, akan tetapi mencakup seluruh sistem pendidikan dalam arti yang luas. Perlunya melakukan ijtihâd dibidang pendidikan, terutama pendidikan Islam, karena media pendidikan merupakan sarana utama untuk membangun pranata kehidupan sosial dan kebudayaan manusia. Indikasi ini memberikan arti, bahwa maju mundurnya atau tanggung tidaknya kebudayaan manusia berkembang secara dinamis, sangat ditentukan dari dinamika sistem pendidikan yang dilaksanakan. Dinamika ijtihad dalam mengantarkan manusia pada kehidupan yang dinamis, harus senantiasa, merupakan pencerminan dan penjelmaan dari nilai-nilai serta prinsip pokok al-Qur'an dan Hadîts. Proses ini akan mampu

mengontrol seluruh aktivitas manusia, sekaligus sebagai sarana untuk mendekatkan diri kepada Tuhannya

D. Penelitian yang Relevan

Sampai sejauh ini penulis belum menemukan penelitian yang relevan mengenai suatu hal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Berikut ini penulis cantumkan beberapa penelitian mengenai hal ini :

1. Ayu Setianingsih melakukan penelitian dengan judul “Game online dan efek problematikanya terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam” hasil penelitian tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, dari segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa yang akan berdampak pada prestasi disekolah salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Solusi alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online adalah Proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru. dan orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, serta memberikan perhatian yang lebih pada anak.²⁵

²⁵ Ayu Setianingsih, “Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Lampung 1439 H / 2018 M,” *Jurnal*, 2018, h.41,

2. Melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru” Hasil Penelitian menunjukkan pada deskriptif pengaruh media internet secara keseluruhan, berada pada tahap tinggi. Namun sama juga dengan deskriptif minat belajar siswa berada pada tahap tinggi. Selain itu, analisis pada inferensi dengan analisis regresi didapati hasil penelitian yang memberi pengaruh signifikan padamedia internet terhadap minat belajar dikalangan siswa yaitu 84.6%. Dengan demikian dapat disimpulkan faktor pengaruh media internet terhadap minat belajar siswa SMP Kota Pekanbaru sangat memberi pengaruh signifikan. Oleh itu, sekolah perlu membuat program orientasi dan pemahaman untuk memberikan kepada siswa kepahaman dalam menggunakan media internet dengan hal yang positif.²⁶

E. Kerangka Berfikir

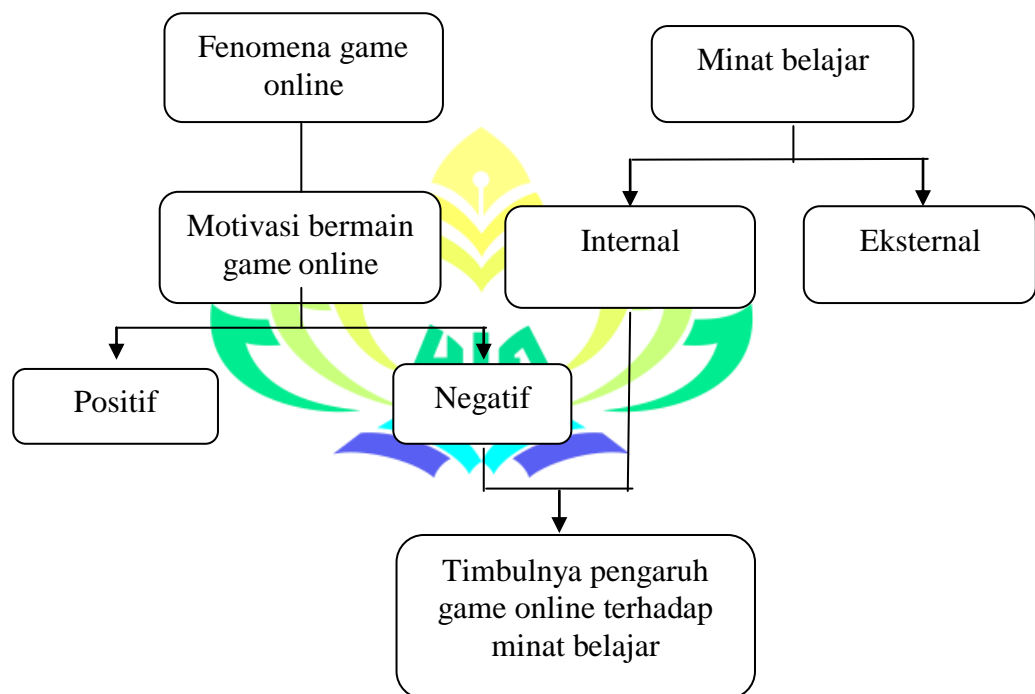
Minat belajar dalam penelitian ini adalah bagaimana anak mampu meningkatkan potensi yang dimiliki oleh siswa. siswa yang akan penulis teliti adalah siswa yang memiliki minat belajar yang rendah dikarenakan bermain game online. siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) kurangnya antusias peserta didik saat

²⁶ Devi Arisanti and Mhd. Subhan, “Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim Di SMP Kota Pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 3, no. 2 (2018), h.61

mengikuti pembelajaran b) tidak mengerjakan tugas dari guru, c) membolos saat berjalannya proses pembelajaran dikelas d) selalu sibuk dengan hpnya

Perilaku ini tidak dapat dibiarkan karena dapat menurunkan potensi dalam bidang pendidikan. Dengan demikian kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1
Skema Kerangka Berfikir



F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian, hal ini didasarkan karena jawaban yang diberikan baru teori yang relevan, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dengan adanya rumusan masalah tersebut, maka hipotesis dalam penelitian

ini adalah terdapat hubungan game online pada siswa dan pengaruh terhadap minat belajar pendidikan agama islam.

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono dalam Lilis hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul.²⁷

Berdasarkan pengertian tersebut hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya masih harus dibuktikan atau uji kebenarannya. Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis Alternatif (H_a). Sesuai dengan landasan teori yang telah dikemukakan, peneliti mengajukan hipotesis yaitu dimana:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada siswa MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur

H_a : Adanya pengaruh yang signifikan antara game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada siswa di MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur

²⁷ N. Lilis Suryani, "Pengaruh Lingkungan Kerja Non Fisik Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Bangkit Maju Bersama Di Jakarta," *JENIUS (Jurnal Ilmiah Manajemen Sumber Daya Manusia)* 2, no. 3 (2019): 419, <https://doi.org/10.32493/jjsdm.v2i3.3017>.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Widarjono, "Analisis Regresi Dengan SPSS" Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2018
- Arisanti, Devi, and Mhd. Subhan. "Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim Di SMP Kota Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 3, no. 2 (2018) [https://doi.org/10.25299/althariqah.2018.vol3\(2\).2322](https://doi.org/10.25299/althariqah.2018.vol3(2).2322).
- Ahmad Sahal. "Relevansi Tujuan Pendidikan Agama Islam Dengan Tujuan Pendidikan Nasional," 2018, 17.
- Duwi Priyatno, "SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis" Yogyakarta: CV Andi Offset, 2014
- Dr.Kadir. "Statistic Terapan," 3rd ed., Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Daradjat, Zakiah. "Ilmu Pendidikan Islam," 13th ed., 28. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Ema Utami, Jazi Eko Istiyanto, Suwanto Raharjo. "Metodelogi Penelitian Pada Ilmu Komputer." *Jurnal Ilmu Komputer*, n.d.
- Elihami, Elihami, and Abdullah Syahid. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami." *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 79–96. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>.
- Frimayanti, Ade Imelda. "Ade Imelda Frimayanti." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. Ii (2017): 227–47.
- Gunanto, Susilo Rahardjo dan. "Pemahaman Individu Teknik Nontes,". Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2013.
- Haris Budiman. "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan." *Al-Tadzkiyyah : Pendidikan Agama Islam*, Volume 8, 2017
- Imam Ghozali, "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS" Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018
- Iqbal Hasan,"Pokok-pokok Materi Metodelogi Penelitian Dan Aplikasinya" Jakarta:Ghalia Indonesia, 2002

- Kurniawati, Riska. "pengaruh pendidikan agama islam terhadap pengaruh pendidikan agama islam terhadap karakter peserta didik di sma al-azhar 3," 2019.
- M, Sadirman A. "Interaksi Motivasi Belajar Mengajar," Cetakan 6. Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2003.
- M Kasir Ibrahim. "Kamus Arab,". Surabaya: Apollo Lestari, n.d.
- Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. "Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online" 03 (2016). <https://doi.org/10.24042/KONS.V3I2.575>.
- Marsely, Matheus. "Efek Kecanduan Game Online Dalam Fotografi Ekspresi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta." *Jurnal*, 2017.
- Mahmudi, Mahmudi. "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi." *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019): 89. <https://doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>.
- Muthoharoh. "Pengaruh Profesioanlisme Kinerja Dan Sosialisasi Pada Masyarakat Terhadap Pengelolaan Zakat Infaq Dan Shodaqoh Di BAZNAS Di Tulung Agung," 2011, 59–75.
- Natalia, Frensisca Refenny. "Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja." *Jurnal* 03, no. 2 (2017).
- Ngalim Purwanto. "Psikologi Pendidikan," 28th ed., 53. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Nihayatul Sa'adah. "Pengaruh Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Aqidah Ahlak Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa MTs Sultan Agung Jabalsari Sumbergempol Tulungagung," no. 1 (2019): 13–43.
- Nurman, Tabunan. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa" *Jurnal Volume 0 5* (2015)
- Putra, Nanda Khakim Wardana. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017." *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01, no. 07 (2017).
- Rodiyatin Puput Trimurwani. "pengaruh minat belajar, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah terhadap kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas xi iis di man nglawak kertosono." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

- Rachmawati, P. "Pengaruh Motivasi Bermain Game Online Mmorpg Dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Tangerang," 2015.
- Rosalia Susila Purwanti. "Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap." *Jurnal*, 2017
- Rijal Firdaos. "Orientasi Pedagogik Dan Perubahan Sosial Budaya Terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan Dan Teknologi." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* Volume 6, 2016
- Rijal Firdaos, "Desain Instrumen Pengukur Afektif" Bandar Lampung: CV Anugrah Utama Raharja, 2016
- Elihami, Elihami, and Abdullah Syahid. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami." *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 79–96.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>.
- Suryani, N. Lilis. "Pengaruh Lingkungan Kerja Non Fisik Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Bangkit Maju Bersama Di Jakarta." *jenius (Jurnal Ilmiah Manajemen Sumber Daya Manusia)* 2, no. 3 (2019): 419. <https://doi.org/10.32493/jjsdm.v2i3.3017>.
- Syaiful Anwar, Agus salim. "Pendidikan Islam dalam Membangun Karakter Bangsa di Era Milenial." *Al-Tadzkiyyah : Pendidikan Agama Islam*, Volume 9, no.2, 2018
- Sugiono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D,".Bandung: Alfabeta, 2015.
- Slameto. "Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi,". Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Sumadi Suryabrata. "Psikologi Pendidikan," 20th ed. jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Setianingsih, Ayu. "Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Lampung 1439 H / 2018 M." *Jurnal*, 2018,
<http://repository.radenintan.ac.id/3271/1/SKRIPSI.pdf>.
- V. Wiratna Sujarweni, "Metodelogi Penelitian Bisnis & Ekonomi" Yogyakarta: Pustaka Baru Pers, 2015
- Vernando.Suganda. "Lindungi Anak-Anak Akses Internet, Kominfo Segera Beri Peringkat Game Online." www.kominfo.go.id, 2016.

https://kominfo.go.id/content/detail/7738/lindungi-anak-anak-akses-internet-kominfo-segera-beri-peringkat-game-online/0/sorotan_media.

Waas, Priscilla M. “Hubungan Antara Kecanduan Bermaian Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Tatya Wacana,” 2015.